



**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA  
MATERI SEJARAH UANG MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

**TUGAS AKHIR**

untuk memperoleh gelar Sarjana Pendidikan  
pada Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga

oleh  
Efi Trianingrum  
292013014

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN GURU SEKOLAH DASAR  
FAKULTAS KEGURUAN DAN ILMU PENDIDIKAN  
UNIVERSITAS KRISTEN SATYA WACANA  
SALATIGA  
2017**



## PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : EFI TRIANINGRUM  
NIM : 292013014 Email : 292013014@student.uksw.edu  
Fakultas : FKIP Program Studi : S1 PGSD  
Judul tugas akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF  
UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA MATERI SEJARAH UANG MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6  
Pembimbing : 1. Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.

Dengan ini menyatakan bahwa:

1. Hasil karya yang saya serahkan ini adalah asli dan belum pernah diajukan untuk mendapatkan gelar kesarjanaan baik di Universitas Kristen Satya Wacana maupun di institusi pendidikan lainnya.
2. Hasil karya saya ini bukan saduran/terjemahan melainkan merupakan gagasan, rumusan, dan hasil pelaksanaan penelitian/implementasi saya sendiri, tanpa bantuan pihak lain, kecuali arahan pembimbing akademik dan narasumber penelitian.
3. Hasil karya saya ini merupakan hasil revisi terakhir setelah diujikan yang telah diketahui dan disetujui oleh pembimbing.
4. Dalam karya saya ini tidak terdapat karya atau pendapat yang telah ditulis atau dipublikasikan orang lain, kecuali yang digunakan sebagai acuan dalam naskah dengan menyebutkan nama pengarang dan dicantumkan dalam daftar pustaka.

Pernyataan ini saya buat dengan sesungguhnya. Apabila di kemudian hari terbukti ada penyimpangan dan ketidakbenaran dalam pernyataan ini maka saya bersedia menerima sanksi akademik berupa pencabutan gelar yang telah diperoleh karena karya saya ini, serta sanksi lain yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku di Universitas Kristen Satya Wacana.

Salatiga, 11 September 2017



EFI TRIANINGRUM

Tanda tangan & nama terang mahasiswa



## PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES

Saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : EFI TRIANINGRUM

NIM : 292013014

Email : 292013014@student.uksw.edu

Fakultas : FKIP

Program Studi : S1 PGSD

Judul tugas akhir : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA MATERI SEJARAH UANG MENGGUNAKAN ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6

Dengan ini saya menyerahkan hak *non-eksklusif*\* kepada Perpustakaan Universitas – Universitas Kristen Satya Wacana untuk menyimpan, mengatur akses serta melakukan pengelolaan terhadap karya saya ini dengan mengacu pada ketentuan akses tugas akhir elektronik sebagai berikut (beri tanda pada kotak yang sesuai):

- ☒ a. Saya mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA
- ☐ b. Saya tidak mengizinkan karya tersebut diunggah ke dalam aplikasi Repositori Perpustakaan Universitas, dan/atau portal GARUDA\*\*

\* Hak yang tidak terbatas hanya bagi satu pihak saja. Pengajar, peneliti, dan mahasiswa yang menyerahkan hak non-eksklusif kepada Repositori Perpustakaan Universitas saat mengumpulkan hasil karya mereka masih memiliki hak copyright atas karya tersebut.  
\*\* Hanya akan menampilkan halaman judul dan abstrak. Pilihan ini harus dilampiri dengan penjelasan/ alasan tertulis dari pembimbing TA dan diketahui oleh pimpinan fakultas (dekan/kaprodi).

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Salatiga, 11 September 2017

Efi Trianingrum

Tanda tangan & nama terang mahasiswa

Mengetahui,

Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.

Tanda tangan & nama terang pembimbing



**LEMBAR PERSETUJUAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA  
MATERI SEJARAH UANG MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

oleh

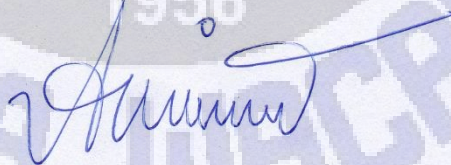
**EFI TRIANINGRUM**

**292013014**

Laporan Tugas Akhir ini disetujui untuk ditinjau ulang.

Salatiga, 07 Agustus 2017

Dosen Pembimbing,



**Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.**

**LEMBAR PENGESAHAN**

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN MULTIMEDIA  
INTERAKTIF UNTUK SISWA KELAS 3 SD PADA  
MATERI SEJARAH UANG MENGGUNAKAN  
ADOBE FLASH PROFESSIONAL CS6**

oleh

**EFI TRIANINGRUM**

**292013014**

Laporan Tugas Akhir ini telah melalui proses peninjauan ulang pada  
tanggal 21 Agustus 2017.....

Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.

Dosen Pembimbing

Dr. Mawardi, M.Pd.

Dosen Peninjau

21 Agustus 2017

21 Agustus 2017

Mengesahkan,



Dr. Yari D. Kurnaningsih, M.Pd.

Dekan FKIP UKSW

Stefanus C. Reimasira, S.Pd., MEd.

Kaprogdi PGSD

## MOTTO DAN PERSEMBAHAN

### MOTTO

1. Segala sesuatu yang bisa kau bayangkan adalah nyata. (*Pablo Picasso*)
2. Semua orang tidak perlu menjadi malu karena pernah berbuat kesalahan, selama ia menjadi lebih bijaksana daripada sebelumnya. (*Alexander Pope*)
3. Hidup ini seperti sepeda. Agar tetap seimbang, kau harus terus bergerak. (*Albert Einstein*)
4. Mereka berkata bahwa setiap orang membutuhkan tiga hal yang akan membuat mereka berbahagia di dunia ini, yaitu; seseorang untuk dicintai, sesuatu untuk dilakukan, dan sesuatu untuk diharapkan. (*Tom Bodett*)

### PERSEMBAHAN

Dengan segenap rasa syukur, skripsi ini kupersembahkan kepada:

1. Kedua orangtuaku dan keluarga besarku yang telah dengan tulus memberikan semangat, dorongan, serta mencurahkan kasih sayang sehingga terselesaikanlah tugas akhir ini dengan lancar.
2. Almamaterku Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga.
3. Semua pihak yang membantu peneliti dalam menyelesaikan tugas akhir ini.



## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis haturkan kepada Tuhan Yang Maha Esa karena atas segala Kasih dan karuniaNya, penulis dapat menyelesaikan tugas akhir ini yang berjudul Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas 3 SD pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6.

Penulisan tugas akhir ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana pada Universitas Kristen Satya Wacana. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan, bimbingan dan dukungan dari berbagai pihak tugas akhir ini tidak dapat terwujud dengan baik. Oleh karena itu dengan kerendahan hati penulis menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Dr. Yari Dwikurnaningsih, M.Pd. selaku Dekan FKIP UKSW yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya program pendidikan di Fakultas FKIP UKSW.
2. Stefanus C. Relmasira, S.Pd., MEd. selaku Kaprogdi S1 PGSD FKIP UKSW yang bertanggung jawab penuh atas terselenggaranya program pendidikan di Progd PGSD FKIP UKSW.
3. Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd. selaku dosen pembimbing yang telah banyak memberikan bimbingan dan pengarahan hingga tugas akhir ini selesai.
4. Agustina Tyas Asri Hardini, S.Pd., M.Pd. selaku wali studi yang telah banyak memberikan bimbingan dalam perkuliahan.
5. Segenap dosen dan staf S1 PGSD FKIP UKSW yang telah memberikan dorongan, bimbingan, dan membekali saya dengan ilmu pengetahuan.
6. Pudyastuti, S.Pd. selaku Kepala Sekolah SDN Salatiga 12 yang telah memberikan izin kepada penulis untuk melakukan penelitian.
7. Kedua orangtua yang senantiasa memberi dukungan secara materil maupun spirituil.
8. Heri Mahardika yang telah membantu dan memberi semangat selama penyusunan tugas akhir.

9. Teman-teman RS13A atas kebersamaan, bantuan dan dukungan yang diberikan kepada penulis selama perkuliahan dan saat penulisan tugas akhir ini.
10. Semua pihak yang telah membantu kelancaran dalam penyusunan tugas akhir ini yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Salatiga, 07 Agustus 2017

Penulis





## ABSTRAK

Trianingrum, Efi. 2017. Pengembangan Media Pembelajaran Multimedia Interaktif untuk Siswa Kelas 3 SD pada Materi Sejarah Uang Menggunakan Adobe Flash Professional CS6. Program Studi PGSD Universitas Kristen Satya Wacana Salatiga. Gamaliel Septian Airlanda, M.Pd.

Kata Kunci: Pengembangan, Multimedia Interaktif, Pembelajaran IPS

Tujuan penelitian adalah mengembangkan media pembelajaran multimedia interaktif untuk siswa kelas 3 SD pada mata pelajaran IPS menggunakan Adobe Flash Professional CS6 serta menguji kelayakan media pembelajaran multimedia interaktif yang telah dikembangkan. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan positif sebagai inovasi dalam dunia pendidikan khususnya dalam hal pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif menggunakan Adobe Flash Professional CS6 untuk pembelajaran IPS kelas 3 SD.

Jenis penelitian yang digunakan adalah penelitian dan pengembangan (R&D). Proses pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif meliputi uji pakar (*expert judgment*), uji coba terbatas (*preliminary field testing*), dan uji coba luas (*main field testing*). Adapun pakar/ahli yang memvalidasi aspek media adalah Jasson Prestiliano, ST., M.Cs., pakar materi adalah Firosalia Kristin, S.Pd., M.Pd., dan pakar bahasa yaitu Dr. Henny Dewi K., M.Pd.. Untuk uji coba terbatas dilakukan kepada siswa kelas 4 SDN Salatiga 12, sedangkan uji coba luas dilakukan kepada siswa kelas 3 SDN Salatiga 12.

Hasil penelitian ini adalah sebuah produk multimedia interaktif IPS tentang sejarah uang yang layak digunakan sebagai media pembelajaran. Hal ini ditunjukkan oleh hasil validasi pakar dan uji coba lapangan. Hasil validasi pakar media memperoleh rata-rata skor 4,00 (baik), validasi pakar materi memperoleh rata-rata skor 3,23 (cukup), dan validasi pakar bahasa memperoleh rata-rata skor 4,11 (sangat baik). Setelah dilakukannya uji coba terbatas diperoleh rata-rata skor 4,34 (sangat baik) berdasarkan angket siswa dan 4,70 (sangat baik) berdasarkan angket guru. Sedangkan hasil uji coba luas rata-rata skor berdasarkan angket siswa meningkat yaitu sebesar 4,44 (sangat baik).

Media pembelajaran multimedia interaktif ini disarankan dapat diterapkan pada pembelajaran IPS maupun mata pelajaran lain di Sekolah Dasar untuk materi-materi yang memungkinkan diajarkan dengan media ajar seperti ini. Sarana prasarana yang cukup memadai di sekolah seperti laptop dan layar LCD yang sudah ada pada setiap kelas maupun sudah tersedia di sekolah serta adanya laboratorium komputer dapat dimanfaatkan untuk menjalankan multimedia interaktif ini secara klasikal maupun mandiri, sehingga dapat menciptakan pembelajaran yang interaktif dan praktis.

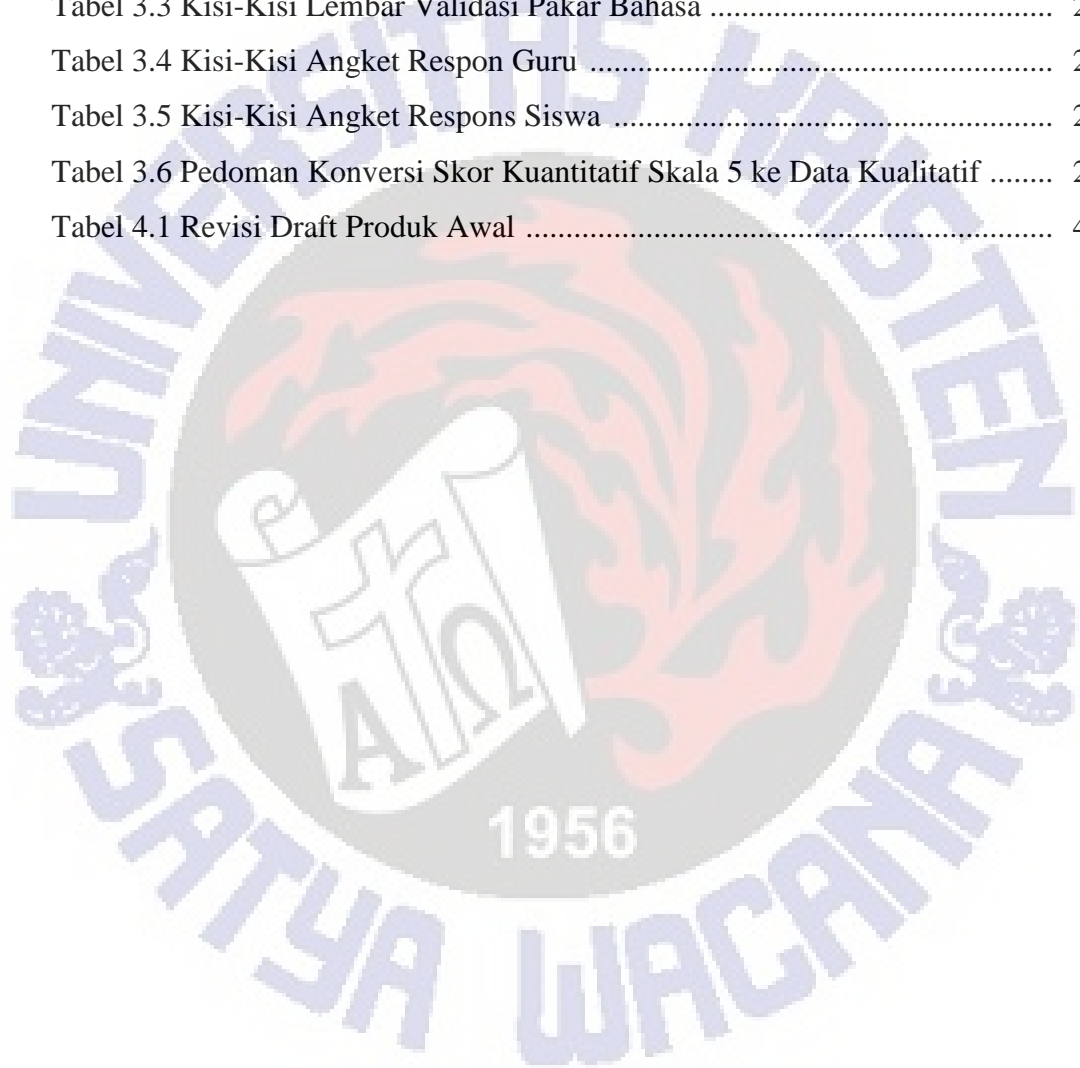
## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL .....</b>	<b>i</b>
<b>SURAT PERNYATAAN TIDAK PLAGIAT.....</b>	<b>ii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN AKSES.....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSETUJUAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>LEMBAR PENGESAHAN .....</b>	<b>v</b>
<b>MOTTO DAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>ABSTRAK .....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>x</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR GAMBAR .....</b>	<b>xiii</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN .....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1. Latar Belakang Masalah .....	1
1.2. Identifikasi Masalah .....	4
1.3. Rumusan Masalah .....	5
1.4. Tujuan Penelitian .....	5
1.5. Manfaat Penelitian .....	5
1.6. Spesifikasi Produk yang Dikembangkan .....	6
1.7. Keterbatasan Penelitian .....	7
<b>BAB II KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>8</b>
2.1. Kajian Teori .....	8
2.1.1. Pembelajaran Ilmu Pengetahuan Sosial .....	8
2.1.2. Multimedia Interaktif .....	11
2.1.3. Adobe Flash Professional CS6 .....	13
2.2. Penelitian yang Relevan .....	18
2.3. Kerangka Berpikir .....	20
2.4. Produk Hipotetik .....	20
<b>BAB III METODE PENELITIAN .....</b>	<b>21</b>

3.1.	Jenis Penelitian .....	21
3.2.	Prosedur Penelitian Pengembangan .....	21
3.3.	Subjek Uji Coba .....	24
3.4.	Jenis Data .....	24
3.5.	Teknik dan Instrumen Pengumpulan Data .....	25
3.5.1.	Teknik Pengumpulan Data .....	25
3.5.2.	Instrumen Pengumpulan Data .....	25
3.6.	Teknik Analisis Data .....	29
<b>BAB IV</b>	<b>PEMBAHASAN .....</b>	<b>31</b>
4.1.	Data Uji Coba .....	31
4.1.1.	Data Validasi Pakar .....	31
4.1.2.	Data Uji Coba Terbatas .....	32
4.1.3.	Data Uji Coba Luas .....	33
4.2.	Penyajian Data .....	33
4.2.1.	Data dari Validasi Pakar Media .....	33
4.2.2.	Data dari Validasi Pakar Materi .....	36
4.2.3.	Data dari Validasi Pakar Bahasa .....	38
4.2.4.	Data Uji Coba Terbatas .....	40
4.2.5.	Data Uji Coba Luas .....	42
4.2.6.	Hasil Angket Guru Kelas .....	44
4.3.	Revisi Produk .....	45
4.3.1.	Revisi Produk Awal .....	45
4.3.2.	Revisi Produk Setelah Uji Coba Terbatas .....	48
4.3.3.	Revisi Produk Setelah Uji Coba Luas .....	48
4.4.	Kajian Produk Akhir .....	48
<b>BAB V</b>	<b>SIMPULAN DAN SARAN .....</b>	<b>50</b>
5.1.	Simpulan .....	50
5.2.	Saran .....	50
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>		<b>52</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 SK dan KD Ilmu Pengetahuan Sosial Kelas 3 Semester II .....	10
Tabel 3.1 Kisi-kisi Lembar Validasi Pakar Media .....	26
Tabel 3.2 Kisi-kisi Lembar Validasi Pakar Materi .....	27
Tabel 3.3 Kisi-Kisi Lembar Validasi Pakar Bahasa .....	27
Tabel 3.4 Kisi-Kisi Angket Respon Guru .....	28
Tabel 3.5 Kisi-Kisi Angket Respons Siswa .....	29
Tabel 3.6 Pedoman Konversi Skor Kuantitatif Skala 5 ke Data Kualitatif .....	29
Tabel 4.1 Revisi Draft Produk Awal .....	45





## DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Tampilan Saat Program Adobe Flash Professional CS6 dibuka ....	13
Gambar 2.2 Tampilan Jendela Program Adobe Flash Professional CS6 .....	14
Gambar 2.3 Tampilan Toolbox .....	15
Gambar 2.4 Tampilan Timeline .....	15
Gambar 2.5 Tampilan Stage .....	16
Gambar 2.6 Tampilan Panel Properties untuk Oval Tool .....	16
Gambar 2.7 Tampilan Jendela Filters .....	17
Gambar 2.8 Tampilan Motion Editor .....	17
Gambar 2.9 Tampilan Motion Presets .....	17
Gambar 2.10 Skema pengembangan media pembelajaran multimedia interaktif .....	20
Gambar 2.11 Skema produk hipotetik media pembelajaran multimedia interaktif .....	20
Gambar 4.1 Diagram Validasi Media Aspek Kemudahan Navigasi .....	34
Gambar 4.2 Diagram Validasi Media Aspek Menarik Minat Pembelajaran .....	35
Gambar 4.3 Diagram Validasi Media Aspek Berfungsi Secara Keseluruhan ...	35
Gambar 4.4 Diagram Validasi Materi Aspek Kandungan Kognisi .....	37
Gambar 4.5 Diagram Validasi Materi Aspek Menarik Minat Pembelajaran .....	37
Gambar 4.6 Diagram Validasi Materi Aspek Integrasi Media .....	38
Gambar 4.7 Diagram Validasi Materi Aspek Berfungsi Secara Keseluruhan ...	38
Gambar 4.8 Diagram Validasi Bahasa Aspek Kebakuan Bahasa .....	39
Gambar 4.9 Diagram Validasi Bahasa Aspek Kemudahan Memahami Makna .	40
Gambar 4.10 Diagram Validasi Bahasa Aspek Keefektifan Kalimat .....	40
Gambar 4.11 Diagram Angket Uji Coba Terbatas Siswa Kelas 4 SD .....	42
Gambar 4.12 Diagram Angket Uji Coba Luas Siswa Kelas 3 SD .....	44

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1 Surat Ijin Penelitian .....	54
Lampiran 2 Surat Keterangan Penelitian .....	55
Lampiran 3 Angket Analisis Kebutuhan Guru .....	56
Lampiran 4 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Guru .....	57
Lampiran 5 Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	61
Lampiran 6 Hasil Angket Analisis Kebutuhan Siswa .....	62
Lampiran 7 Lembar Validasi Pakar / Ahli .....	63
Lampiran 8 Hasil Validasi Pakar / Ahli .....	69
Lampiran 9 Angket Respon Guru .....	75
Lampiran 10 Hasil Angket Respon Guru .....	76
Lampiran 11 Angket Respon Siswa .....	77
Lampiran 12 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 4 SD .....	78
Lampiran 13 Hasil Angket Respon Siswa Kelas 3 SD .....	79
Lampiran 14 Foto Kegiatan .....	80